スーパーファミコン®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
SHVC-IQ

# 麻雀大会規則



# はじめに

パソコン、ファミコンでご好評いただきました『麻雀大会』が、このたびスーパファミコンでお楽しみいただけるようになりました。従来の面白さはそのまま引き継いで、対戦相手のキャラクターにオリジナリティあふれる個性を盛り込み、ルールの選択、オッズ、差し馬など様々な趣向をこらしています。

『スーパー麻雀大会』で貴方のお相手をするキャラクターは21人に増え、豪華メンバーがそろいました。歴史上のヒーロー・ヒロインに加え、現代を代表する強者たちが、貴方とエキサイティングな麻雀を展開してくれることでしょう。

キャラクターの個性的な打ち方、表情豊かなアニメーション、局面に応じたセリフ──麻雀を現実の雰囲気そっくりにシミュレートした『スーパー麻雀大会』では、手に汗にぎる、熱いゲーム展開をお約束します。

さらに、競技麻雀からインフレ・ルールまで、きめ細かいルールの設定ができ、思考アルゴリズムはプロもウナる本格派の最強麻雀ソフトだと自負してやみません。きっと、あなたは『スーパー麻雀大会』のとりこになってしまうでしょう。

シブサワ・コウ

## ■使用上のご注意

●ご使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
●ROMカセットの交換は、リセットボタンを押しながら本体の電源を切ったあとに行ってください。
●テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。
●長時間プレイするときは、健康のため、約2時間ごとに10~15分の休憩をとってください。
●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管および強いショックを避けてください。
●端子部に手を触れたり、水に濡らす等、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油で拭かないでください。
●スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

## ■トラブルについて

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合などは、ゲームカセットに、故障内容を書き添えて、下記の当社係あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。
なお、サウンドウェア（CD）の交換はご容赦願います。
1．製造段階での問題点等、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。
2．お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障等、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は、3,000円にて有償交換いたします。（事情により、有償交換価格を変更することがあります。ご了承ください）
3．お客様の不注意でカセットを破損した場合は、有償交換いたしません。ご了承ください。
●不良品の検査・交換等には、多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。
●通常の封筒・小荷物等に現金を同封すると、郵便法に触れます。交換手数料は郵便小為替にてご同封ください。
また、万一の郵便事故による紛失、破損等については当社では保証できませんので、できる限り「簡易書留郵便」でお送りくださいますようお願い申し上げます。

株式会社　光栄
『スーパー麻雀大会』ユーザーサポート係
phone.045-561-6861

# 目　次

# Ⅰ.『スーパー麻雀大会』の世界へ

## ゲームの遊び方

『スーパー麻雀大会』は、雀荘と大会という2つのモードに参加して賭け金や賞金を稼ぎ、最終的に持ち金$10,000をめざす麻雀ゲームです。栄光の$10,000を総勢21人のキャラクターの誰よりも早く達成し、勝利をつかんでください。
プレイヤーはまず雀荘モードで持ち金を増やします（最初は大会賞金が$0のため、大会モードは選べません）。
雀荘で、レートによる賭け麻雀をすると、半荘の点数・差し馬の点数にレートを掛けた分だけ、持ち金が増減します。レートは、プレイヤーとキャラクターの持ち金合計によって上がっていきます。また、半荘の回数を重ねることに、大会モードの賞金も上がっていきます。
ある程度の持ち金を確保し、大会賞金も高くなってきたら(大会賞金が$8,000以上になると、雀荘モードを選ぶことができなくなります）いよいよ大会に参加します。
大会モードでは、全員でトーナメントを行います。最初に優勝と準優勝者を予想し、その枠番号（連勝複式）で馬券を買ってください。大会では、半荘の点数で持ち金が増えることはありませんが、馬券が当たればその配当が持ち金に加算されます。半荘終了時にプレイヤーが4人のメンバーのなかで1位か2位なら、勝ち抜きで次の対戦に進めます。何度か対戦に勝ち抜いて見事決勝戦まで進めば、優勝者には大会賞金の全額、準優勝者には半

額、3位には4分の1の額が、授与されます。
ただし、1度大会が終了すると、大会賞金は$0に戻ります。再び雀荘（ジャンソウ）モードで半荘の回数を重ねて賞金を上げてから、次の大会にのぞんでください。この繰り返しで、持ち金$10,000を達成するのが最終目標です。
ゲームが進み、レートや大会賞金が上がってくると、どちらのモードを選ぶか迷うところでしょう。雀荘で着実に増やすのも、大会で一攫（いっかく）千金を狙うのも、あなた次第です。大会賞金が高額になると、一気に$10,000達成の可能性も高くなりますが、一方、他のキャラクターに達成されてしまう危険性も、同時に大きくなるのですから。
対局しながらも常に持ち金やレート、大会賞金に目を光らせてください。
このようなスリルを純粋に楽しんでいただくために、『スーパー麻雀大会』では、山牌（ヤマハイ）をのぞく・積み込む・プレイヤーの手牌をのぞく等々のイカサマはいっさい行われていません。コンピュータ本来の純粋な思考アルゴリズムとバランス調整のみで、最高レベルの強さを実現しています。腕を磨きつつ、並いる強豪に打ち勝つ楽しみを味わってください。

## コントローラーの操作のしかた

『スーパー麻雀大会』では、主として以下のボタンを使用します。

【✚ボタン】：主にカーソル（画面上には▶や▼で表示されます）を動かすときに使います。方向は↑↓←→（上下左右）で表記します。

【Aボタン】：主に決定するときに使います。

【Bボタン】：主にキャンセルするときに使います。

【Lボタン】：対局（タイキョク）中に点数表を表示します（雀荘モードだけです）。

【Rボタン】：対局（タイキョク）中に現在の持ち点を表示します。

# Ⅱ.麻雀は人生のロマンだ！

## ゲームをセットする

①ROMカセットをスロットに差し込み、本体の電源をONにします。

②オープニング・デモが始まります。好きなところで何かボタンを押してください。

③次のようなプレイヤー登録画面が表示されます。




## プレイヤーを登録する

ゲームを初めてプレイするときは、必ずプレイヤーの登録を行ってください。

①最初にプレイヤーの名前を登録します。6文字まで入力できます。セレクトボタンを押すか、「カタカナ」に▶を合わせてAボタンを押すごとに「カタカナ→ABC→ひらがな→カタカナ」と、入力できる文字が切り替わるので、入力したい文字を決めてください。✜ボタンで▶を移動させ、Aボタンを押して1文字ずつ選

びます。
Bボタンを押すか「もどる」を選択すると、直前の1文字を消すことができます。名前の入力が終了したら、スタートボタンを押すか、「おわり」に▶を合わせてAボタンを押します。

②次に性別を決めます。「おとこ」か「おんな」のどちらにするかを決めてください。

③最後にプレイヤーの顔を決めます。その顔で良いときは「はい」を、別の顔にしたいときは「いいえ」を選びます。「はい」を選ぶと、プレイヤーの登録は終了となり、プレイヤー選択画面に移ります。

※1人でもプレイヤーが登録されている場合、プレイヤー選択画面から始まります。新たなプレイヤーを登録する場合は、空欄に▶を合わせてAボタンかスタートボタンを押すとプレイヤー登録画面に移ります。

※プレイヤーを4人登録してしまっても、Lボタン+Rボタン+Aボタンの操作で要らない登録データを消せば、新たにプレイヤーを登録することができます。ただし、大切なデータを消してしまわないよう注意してください。

※▶を希望のプレイヤーにあわせてXボタンを押すと、そのプレイヤーの通算成績を見ることができます。Bボタンで戻ります。

# メインメニュー画面

初期設定メニュー画面で、登録済みのプレイヤーを選択すると、次のようなメインメニュー画面が表示されます。メインメニュー画面では、雀荘・大会・ランク・ルール・終了のそれぞれを選ぶことができます。

①プレイヤーの現在の持ち金
②現在の大会賞金
③メニュー




✥ボタンで▶を任意のメニューに合わせ、Aボタンで決定すると次の画面へ進みます（雀荘→18ページ　大会→25ページ　ランク→11ページ　ルール→11ページ　終了→16ページ）。
なお、大会賞金が$0の場合は、「大会」を選ぶことはできません。大会賞金は雀荘で半荘（ハンチャン）の回数を重ねるごとに増えていきますので、まず「雀荘（ジャンソウ）」を選んでください。
また、大会賞金が$8,000を越えたときは、「雀荘」を選べなくなりますが、その大会が終了すれば、再び「雀荘」が選べるようになります。

## ランク

プレイヤーを含めキャラクター総勢22人の、「大会成績」と雀荘での「半荘平均」のランキングが表示されます。



✥ボタンの←→かセレクトボタンで、見たい項目を切り替えます。見たい項目が点滅し、✥ボタンの↑↓を操作すると画面がスクロールして、画面に一度に表示しきれないキャラクターの成績を見ることができます。
Bボタンを押すと、メインメニュー画面に戻ります。

## ルール設定

次のようにルールが表示され、自由に設定できます。



✣ボタンで▶を動かし、Aボタンで設定を変えます。Bボタンを押すと変えた設定がすべてキャンセルになります。ルール設定が済み「終了」を選ぶと、その時のルール設定を保持したままメインメニュー画面に戻ります。以後、このルールで対局できます。

## 各ルールの解説

**(ナキ断)**

チー、ポンなどを利用して作った断么九を、和り手として認めるかどうかを設定します。

**(不聴罰)**

流局したときに、聴牌していない人が、聴牌している人に対して点数を支払うかどうかを設定します。

**(南場不聴)**

南場で流局したときに、親が聴牌していなければ親を次に移すかどうか設定します。移す場合は「輪」、移さない場合は「連」に設定してください。

**(ワレ目)**

配牌を取り始めたツモ山の場所に座っている人の支払い、受取りの点数をそれぞれ2倍の計算をするかどうか設定します。

**(裏ドラ)**

立直で和ったときに、裏ドラを懸賞牌とするかどうか設定します。ドラ表示牌の下にある牌を裏ドラ表示牌とみなします。

**(槓ドラ)**

カンにより増えたドラ（槓ドラ）を懸賞牌として扱うかどうか設定します。

(積ウラ)

積ドラにも裏ドラをつけるかどうか設定します。裏ドラ、積ドラのどちらかが「無」の場合、「有」に設定することはできません。

(一発)

立直を宣言後、チーやポン、カンのない1巡中に和ったときに、1飜を追加するかどうか設定します。

(ドボン)

ハコ点(持ち点がすべてなくなること)になった人が出た時点で、半荘を終了するかどうか設定します。無、0、10、20(ハコ点になった人は、和った相手に対して、さらに0、10,000、20,000点を支払う)の4つに設定できます。

(西入)

1局の終わりに、トップの人の持ち点が定められた点数以上なかった場合、さらに西場に入ってゲームを続行するかどうかを設定します。西入の無、点数30,100点・33,100点・35,100点の設定ができます。西場が済んでも、まだ点数に達する人がいない場合は北入して北場を、その後は再び東場に戻ってゲームを続けます。

(自摸平和)

ツモで和った場合の平和を認めるかどうか設定します。「無」の場合、平和役を認めない代りにツモ点(2符)がつきます。

(金雞独立)

1飜役。チーやポンなどをして自分の手のうちをさらしたあとに、手に残った最後の一枚の牌で単騎待ちをして和れる役(金雞独立)を採用するかどうか設定します。

（三連刻）

2飜役。3連続する3組の刻子または槓子をそろえて和れる役（三連刻）を採用するかどうか設定します。「有」の場合、四連刻だと役満になります。

（二索搶槓）

二索搶槓（二索での搶槓）、一筒撈月（一筒での海底撈月）、及び五筒開花（五筒での嶺上開花）の各2飜役を採用するかどうか設定します。

（大車輪）

役満。筒子の2～8の7種類の牌で作った七対子（大車輪）を役満に採用するかどうかを設定します。

（八連荘）

親が続けて8回和ったとき、9回目以降の親の和りはその和り手に関係なく、すべて役満になるルールを採用するかどうか設定します。

（焼鳥）

半荘で、一度も和れなかった人（焼鳥）が、罰符を支払うかどうか設定します。罰符は5、10、20の三段階を選べ、それぞれ5,000点～20,000点に相当します。焼鳥が一人だけの場合、さらに3倍した点数を支払わなくてはなりません。

数字の後ろに＋がついている設定にした場合、全員和ったら再び全員焼鳥となって継続されます。

（馬）

半荘終了時に、最終得点を計算して順位点をつけるかどうかを設定します。順位点は、5－10、10－20、10－30から選択できます。たとえば、5－10に設定したとき、1位は4位の人から10,000点を、2位は3位から5,000点

を受けとります。

（持点）

最初の持ち点を、24,000点〜30,000点の間で変えることができます。

## あらかじめ設定されているルール

1．場所決め、配牌は自動で行われます。
2．ツーラン、スリーランはありません。
ツーランは上家取り、スリーランは三家和で流局となります。
3．包則は大三元と大四喜のみに適用されます。
4．王牌数は槓に関わらず、常に14枚です。
5．食い直しは自由です。
6．振り聴片和りはできません。
7．完全先付けのルールは設定できません。
8．形式聴牌は常に認められます。
9．2翻縛りは5本場以降になります。
10．門前を崩した平和形の栄和は基本通り20符で計算します。そのため子の700点、親の1,300点というケースが起ります。
11．子の7,700点、親の11,600点は満貫にしません。
12．三倍満は場ゾロ含めて13翻、数え役満は15翻以上です。
13．一発のクリアは鳴いた人の捨て牌が通った時点でのクリアとなります。
14．オープンリーチはできません。
15．カン振りの役はありません。
16．二盃口は3翻役とします。

17. 十三不塔は満貫で、親は配牌時、子は第一ツモ時に対子があれば成立します。

18. 七対子は25符の2飜役として計算されます。

19. 単独でダブル役満となるものは純正九蓮宝燈、国士無双十三面待ち、四暗刻単騎待ち、大四喜の4つです。

20. 么九振切（流し満貫）は満貫となります。

21. 地和、人和の定義は子の第一自模和了を地和、子の第一自模以前の栄和を人和とします（どちらも鳴きが入ると無効となります）。

22. 他の特殊役、変則役(南北戦争等)、特別ドラ、固定ドラはありません。

23. ドラは表裏、槓ドラも、すべて次ドラです。

## 環境設定

対局中にセレクトボタンを押すと

BGM　ON
セリフ　ON

と表示されます。変更したい項目に▶を合わせ、Aボタンで決定します。Bボタンで対局に戻ります。
BGMをOFFにした場合でも、局途中の音楽以外は演奏されます。

## ゲームの終了・中断・保存・再開

①メインメニュー画面で「終了」を選びます。
②1局が終了し、4人の点数が表示されているときにセ

レクトボタンを押すと、環境設定に「ちゅうだん」が追加されます。▶を「ちゅうだん」に合わせてAボタンで決定します。
終了・中断すると、それまでの対局データが自動的に保存されます。
次回にプレイヤー選択画面で同じプレイヤーを選べば、その続きからゲームを再開することができます。
一局の最中では終了できません。もし、半荘開始時点より半荘終了画面までの間リセットボタンを押したり電源を切った場合、雀荘中なら所持金が半額に、大会中ならその半荘での順位が最下位になる罰則があります。それ以外の画面では基本的に電源を切って構いませんが、画面の切り替わる瞬間はデータのセーブが行われることがありますので避けて下さい。

## ゲームオーバー

プレイヤーが破産すると、ゲームオーバーになります。
破産とは、雀荘の精算（→24ページ）でマイナス得点になり、持ち金が$0以下になることです。ゲームオーバーになるとそのゲームは終了となり、全員の持ち金が初期値の$100に戻されます。
また、キャラクターかプレイヤーの誰かが持ち金$10,000を達成すると、その人の勝ちになりゲームは終了となります。全員の持ち金が初期値の$100に戻されます。

# II 雀荘へようこそ

## メンバーの選択

雀荘で卓を囲むメンバーを３人選びます。



①キャラクターの顔
②現在の持ち金
（プレイヤーも含め、多い順に並んでいます）

✚ボタンで▶を動かしてキャラクターを選び（↑↓で画面が上下にスクロールして一度に画面に表示しきれないキャラクターが表示されます）、Aボタンで対局を申し込みます。選択済みのキャラクターをもう一度指定すると、取り消しになります。

Bボタンを押すとメインメニュー画面に戻ります。

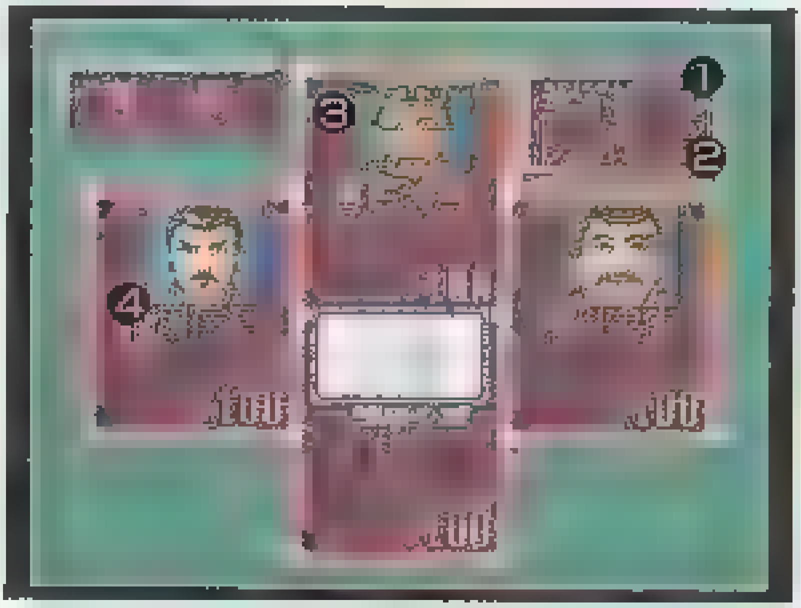
どうしてもメンバーが足りない場合を除いて、持ち金が$0以下の破産したキャラクターを選ぶことはできません。

３人のメンバーが決定すると、自動的に次ページの差し馬の画面に進みます。

## 差し馬を受ける

集まったメンバー４人か、自動的に場所決めされて表示されます。対局を始める前に「差し馬」を受けるかどうかを決めます。差し馬とは半荘全体の勝ち負けとは別に対面だけと賭けをするもので、半荘が終って点数の高い方が勝ちとなります。雀荘では、半荘ごとに対面のキャラクターが差し馬を申し込んできます。条件を見て受けるかどうか決めてください。

①半荘数
②現在のレート
③差し馬の賭け金
④メンバーの顔・名前・持ち金



✣ボタンの↑↓で▶を動かし、Ａボタンで差し馬を受けるかどうかを決めます。

●現在のレートは、半荘終了時の得点の1,000点分をいくらで清算するかを表わしています。たとえば、レート２で、半荘が終わったときに＋10,000点勝っていれば、＄20を儲けたことになります。レートは大会賞金などで全体の持ち金が増えるにしたがって高くなっていきます。

●差し馬の賭け金には、レートの金額の10倍、20倍、40倍の３段階があり、差し馬に勝ち続けることによって増えていきます。

差し馬をどうするか決めると対局画面に進みます。

## 対局する

親（起家）が自動的に決められて、配牌された直後から勝負が始まります。

①積み棒、ドラ表示牌
②起家と場風を示すマーク
③ワレ目を示すサイコロ（現在の親の位置に置かれ配牌の取り始めの場所を示します）



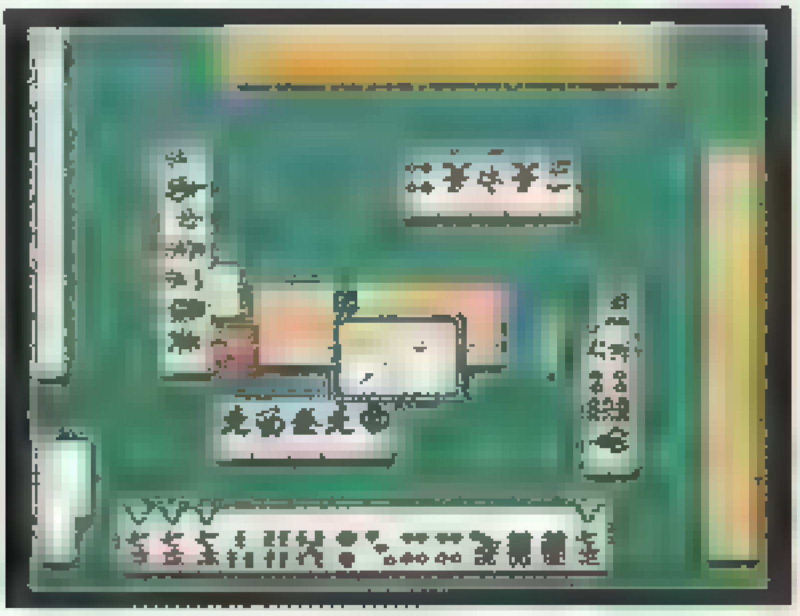
プレイヤーに自摸る順番が回ってくるまでは、対局は自動的に進行します。プレイヤーが自摸すると、手牌の上に▼が表示されます。✣ボタンの← →で▼を動かし、Aボタンで不要牌を打牌してください。

（ナキ・倒牌・立直・和り）

チー・ポン・明カン・ロン和りができる牌が捨てられると、対局は一時中断され、その牌が点滅します。何かを行うときは✣ボタンの↓を押し選択肢のウィンドウを表示させ、Aボタンで決定します。このとき残りのヤマ数も表示されます。（山に残った牌数は自分の番がまわってきたときに✣ボタンの↓を押せば表示されます）。牌が点滅しているときにAボタンを押すと見逃しとなり、対局が続行されます。

ウィンドウを表示した後、キャンセルするときは✣ボタンの上かBボタンを押し、ウィンドウを消してからAボタンを押します。

暗カン・加カン・九種公九倒牌・立直・ツモ和りをしたいときにも、同じ操作で選択肢のウィンドウが表示されます。



なお、誤ったナキ・和り・立直・倒牌は、自動的にチェックされ、いっさい受けつけられません。

**(チーなどの組合せと立直時の捨て牌の選択)**

チーできる組合せや立直できる捨牌が何通りかある場合や加カン・暗カンができる状態になった場合は、手牌の上にカーソルが表示されます。✣ボタンの←→で選びAボタンで決定します。

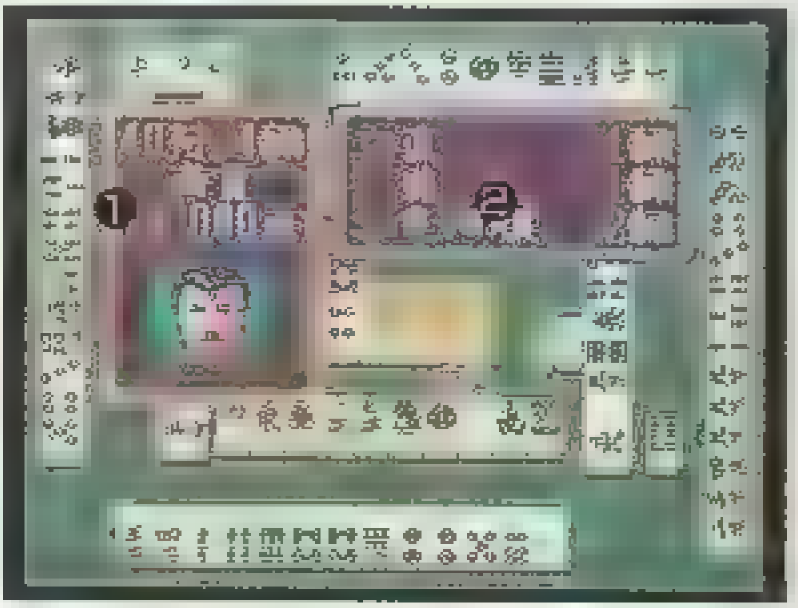
チーでどの牌をナイたか、ポン・明カンの場合、誰の捨て牌をナイたかは、通常の麻雀のように牌を倒して表示されます。

誰かが和るか、または流局になると、その局が終了し、Aボタンを押すと、役表示と点数の計算に進みます。

# 役表示と点数の計算

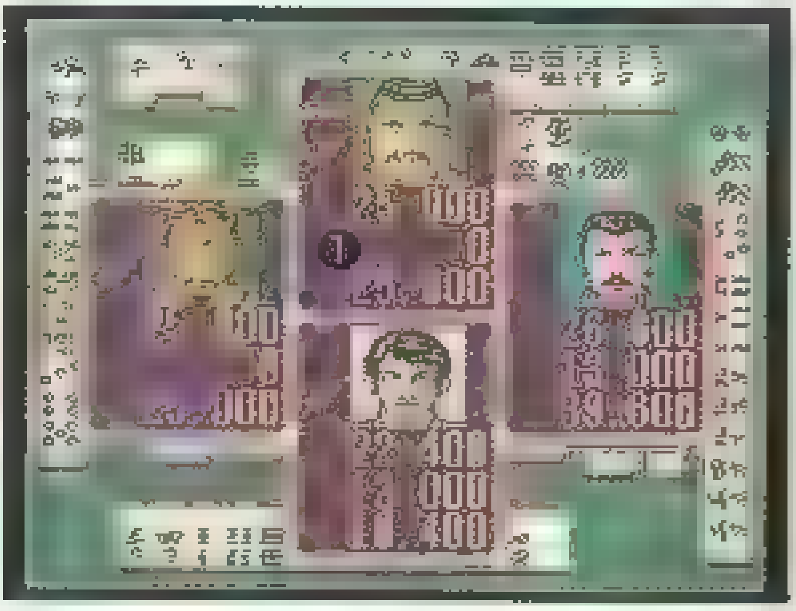
誰かの和りで一局が終了すると、和り役を表示します。
流局のときは、そのまま点数計算に進みます。

①和った人の顔・飜数・和り点
②和り役名



この時、Bボタンを押すと和り役名の表示が消え、卓上を確認することができます。
また、和り役が表示されたあとにAボタンを押すと点数計算が行われ、各メンバーの顔と得失点が表示されます。
この時にもBボタンで表示を消すことができます。

①各メンバーの顔・得点・差し馬・焼鳥のマーク



もう一度Aボタンを押すと、半荘の途中の場合は次の対局へ進みますが、半荘が終了した場合には、各メンバー

の顔と半荘の得点、馬（順位点）、トップ賞および焼鳥・ドボンの結果（ルールで設定したとき）を加えた最終点が表示されます。
差し馬をしていれば、得点にその結果も加算されます。
半荘の得点は、100の位で５捨６入してから30,000点を差し引き、千点単位で表わします。たとえば、45,200点であれば、200を５捨６入した45,000から30,000を引いて15,000となり、これを千点単位で表すと「＋15」の勝ちとなります。

## 点数表

半荘が終了すると、点数表が表示されます。

①各メンバーの顔
②今回の得点
③最終得点の合計



雀荘では、半荘４回まで同じメンバーで続けて対局することができます。半荘４回未満のときは、「継続」か「精算」かのどちらかを選びます。得点と持ち金とを考えあわせて、対局を続けるかどうかを決めてください。半荘４回が終わっていれば自動的に精算となります。
✥ボタンの←→で選び、Ａボタンで実行します。「継続」を選ぶと、差し馬の申し込みから始まって同じメンバー

で対局が再開されます。「精算」を選ぶと、精算の画面へ進みます。

## 精算

雀荘での勝負の最終得点を、レートによって持ち金に換算します。

①各メンバーの顔
②今回の精算
③精算後の持ち金



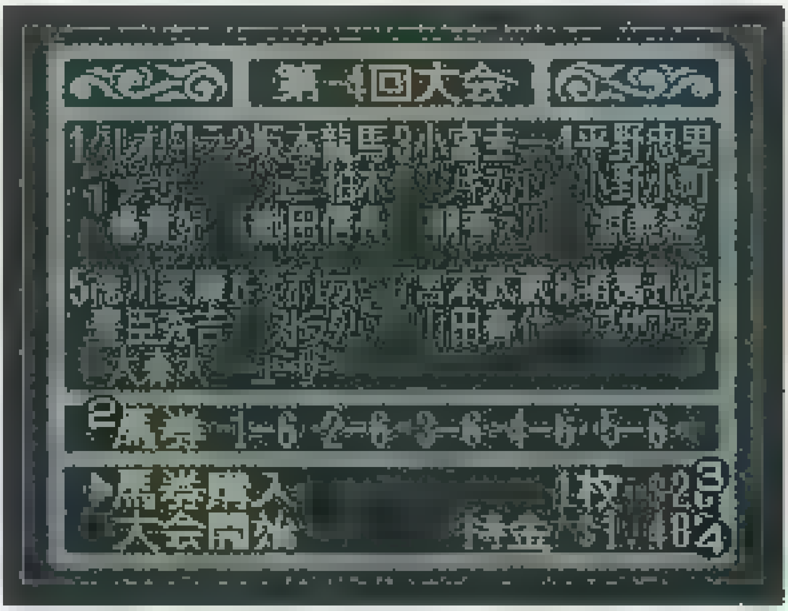
持ち金はここで精算されるまでいっさい増減しません。
精算後、メンバーのうち誰かが$10,000を達成するか、プレイヤーの持ち金が$0以下になって破産してしまうと、そのゲームは終了になります(→17ページ参照)。また、キャラクターの持ち金が$0以下になってしまうと、そのキャラクターを雀荘でのメンバーに選ぶことができなくなってしまいます（→18ページ参照)。
Aボタンを押すと、メインメニュー画面に戻ります。

# Ⅴ.大会で賞金を稼ごう

## 馬券を購入する

大会に先立ち、優勝と準優勝者の枠番号を予想して、その連勝複式馬券（1枚$20）を買うことができます。
プレイヤーを含めた22人全員が、1～6枠には3名ずつ、7、8枠には2名ずつ、自動的に振り分けられます。

①連勝複式の枠順
②購入した馬券
③馬券1枚の金額
④プレイヤーの持ち金




上の大会枠順表示画面で「馬券購入」を選択すると、オッズ表示画面に進みます。

①オッズ



馬券は持ち金の範囲内で５枚まで買えますが、同じ馬券を２枚買うことはできません。
オッズは対戦成績や組合せを加味して計算されます。
馬券が見事当たった場合、「オッズ×20」の配当金が持ち金にプラスされます。たとえば、10.0倍のオッズの馬券が当たると、＄200が持ち金にプラスされるわけです。
✣ボタンで▶を好みの馬券にあわせ、Ａボタンで購入します。買った馬券は赤色で表示されます。選択済みの馬券をもう一度指定すると、取り消しになります。
馬券を購入し終えたらＢボタンを押し、大会枠順表示画面に戻ります。

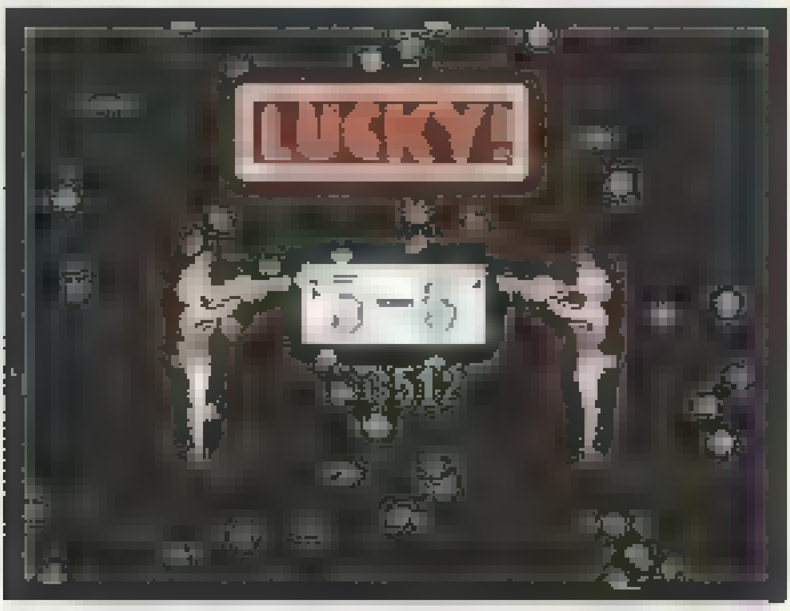
## 対戦の組合せ

大会は予選・準々決勝・準決勝・決勝の４回戦麻雀トーナメント方式で行われます。
大会枠順表示画面で「大会開始」を選択すると、次のような画面が表示され、対戦の組合せが決まります。



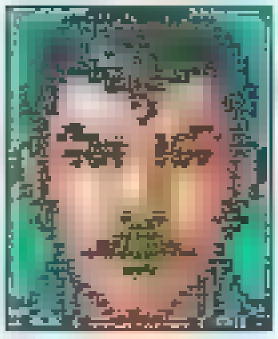
対戦の組合せは自動的に決められ、それぞれ予選・準々決勝・準決勝・決勝が始まる前に表示されます。

プレイヤーを含めた22名のうち、10名はシードされて準準決勝からの参加となります。プレイヤーはまず予選からの出場となりますが、大会での成績がよいと、シードされやすくなります。
何かボタンを押すと、対局が始まります。各対戦は半荘1回の勝負です。
各対戦ごとに1位と2位の上位2名が、次の対戦に進むことができます。そして見事、決勝まで勝ち進んでトップになった人がその大会の優勝者となります。
大会では、得点は持ち金に精算されず、大会賞金と馬券の配当金だけで持ち金が増加します。
優勝・準優勝・3位にそれぞれ大会賞金と同額、2分の1、4分の1の賞金が授与されます。
また、馬券が当たると配当金が表示されます。



# V.キャラクター紹介

## 天下人御三家



### 織田信長【1537～1587】

ご存知『信長の野望シリーズ』の主人公。冷静かつ大胆、最強の雀士である。



### 豊臣秀吉【1536～1598】

貧農から太閤に昇りつめた怒濤の天下人。いざ勝負に出るときの勘は抜群の冴えを誇る。



### 徳川家康【1542～1616】

徳川幕府三百年を開いた創始者。勝利への野望を内に秘め、ダマ聴を得意とする。

## 歴史を彩る世界三大美女



### クレオパトラ【B.C.69～B.C.30】

絶世の美貌を誇ったエジプトの女帝。プライドが高く、おりることを知らない。



### 楊貴妃【719～756】

中国盛唐王朝は玄宗皇帝の后。明るく楽しい麻雀をモットーとしている。



### 小野小町【?～?】

平安時代前期の女流歌人。勝負にはこだわらず、いつも「もののあはれ」を感じている。

## 日本史上のスーパーヒーロー



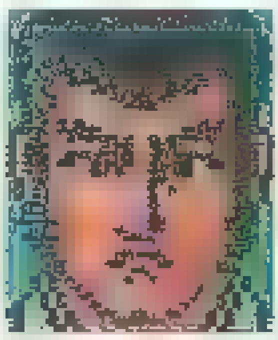
### 坂本龍馬【1835～1867】

大政奉還を成功に導いた幕末の快男児。役にこだわらない自然流のリーチ麻雀を好む。



### 源義経【1159～1189】

平安末期の悲劇のヒーロー。天才的なリーチ麻雀の打ち手だが、手におぼれることも。



### 宮本武蔵【1584～1645】

天下無双の剣豪。一発逆転を狙った待ちの麻雀を好むが、実を結ぶことは少ない。

## 謎の天才奇才



### 諸葛孔明 【181〜234】

『三國志』でおなじみの天才軍師。判断力に富み麻雀は強いが、少々お節介な面がある。



### ノストラダムス 【1503〜1566】

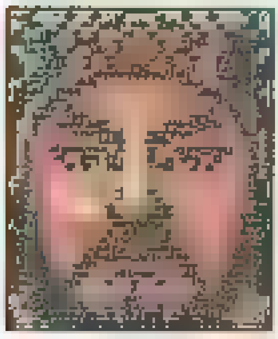
「人類の滅亡」を予言した人文主義者。リーチをかけるときは一発ツモを確信……？。



### シブサワ・コウ 【?〜】

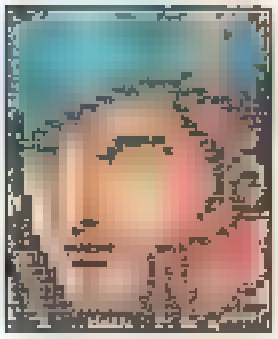
ゲームプロデューサーにして現代を代表する強豪雀士。自分の腕に絶対の自信を持っている。

## 東奔西走！　世界征服者



### ジンギスカン 【1167〜1227】

モンゴル帝国の創始者。言動は短気で乱暴だが、意外にも確実な麻雀を打つ。



### ナポレオン 【1769〜1821】

『ランペルール』でおなじみの英雄的軍人。目立ちたがり屋でやたら名言を吐きたがる。



### シーザー 【B C 102 頃〜B.C.44】

『ガリア戦記』を著した古代ローマの英雄。実力はあるが、なぜか気弱な一面がある。

## 現代女性代表



### 朝香えり【1969～】

遊び好きのOL。役をよく知らず、テンパったら即リーチという脳天気な麻雀を打つ。



### ジェニー柏木【1967～】

今流行のバイリンギャルにして女最強雀士。興奮すると、つい英語が出てしまう。



### 山田春代【1946～】

芸能人の噂話を好むオバタリアン。他人の迷惑を顧みないマイペースな麻雀を打つ。

## 現代男性代表



### 平野忠男【1946～】

酒とカラオケが趣味の平凡なサラリーマン。接待麻雀が身について、すぐおりてしまう。



### 小宮圭一【1972～】

アニメ、アイドルなどに造詣が深いおたく学生。麻雀はうまいが手作りに溺れるタイプ。



### 大森大【1972～】

某三流大学の空手部に所属。目上には礼儀正しいが、こと麻雀に関してはど素人。

# Ⅵ.麻雀役について

麻雀をひとくちで説明すると、「3枚の牌の組合わせを4組と、このほかに同じ牌を2枚（頭）集めて和ればよい」ということになります。そして、136枚の麻雀牌のうち、特定の牌だけで和ったり、決められた組合せで和ると和り役（役）になります。現在のルールでは、牌の組合せだけを完成させても、役が1つ以上できないと和れません。麻雀に慣れるには、まず和りやすい役から順にマスターすることが大事です。なお、わからない用語は54ページ以降の「麻雀用語集」を参照してください。

## 役の複合について

例えば立直をして、何巡目かにツモ和りしたら、立直1飜が門前清模和1飜と合わせて2飜の和りになります。通常は、このように複数の役を複合させて、より高い得点を狙います。

しかし、この役の複合ができない条件が3つあります。

①和りの牌の組合せはひと通りにしかとれません。二盃口は七対子の条件を完全に満たしていますが、この和りを対子7組とみるか、順子4組と頭1組とみるか、得点で有利な方が選ばれ、複合はできません。

②混老頭と全帯公のように、一方がもう一方の条件を完全に含んでしまう場合、役は複合しません。

③役満貫は、4倍満以上の役満貫同士が複合する（ダブル、トリプル役満と呼びます）以外は一切複合しません。

複合しない役は、点の高い方が優先的に選択されます。

## 門前清模和　メンゼンツモ　1飜



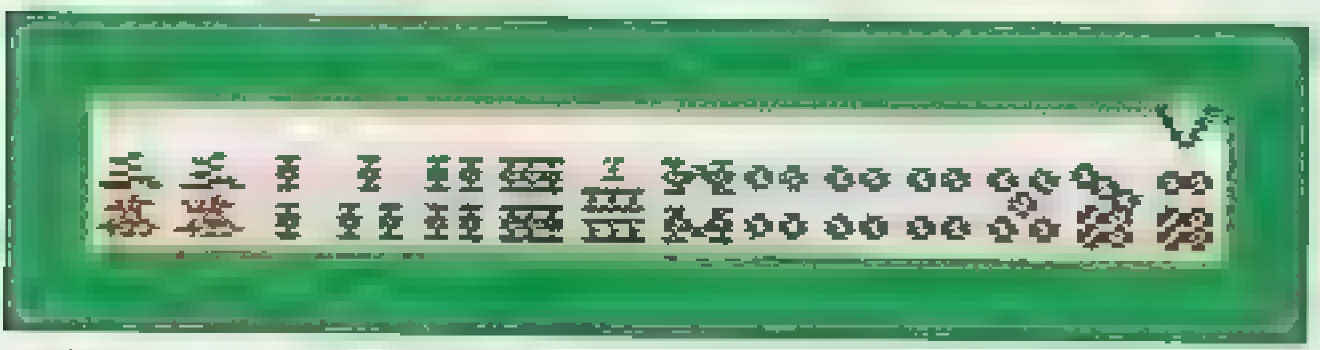
チーやポン、明カンなどで牌をさらさず、模打を繰り返して門前聴牌した状態からツモって和った役です。順子、刻子、槓子のどの組合わせでも和ることができます。

## 平和　ピンフ　1飜



頭以外の組合せをすべて順子にそろえて和った役です。ただし様々な制限があり、飜牌が頭の場合、門前聴牌でない場合、両面待ちでない場合は認められません（ルール設定→13ページ）。

## 断么九 タンヤオ　1翻



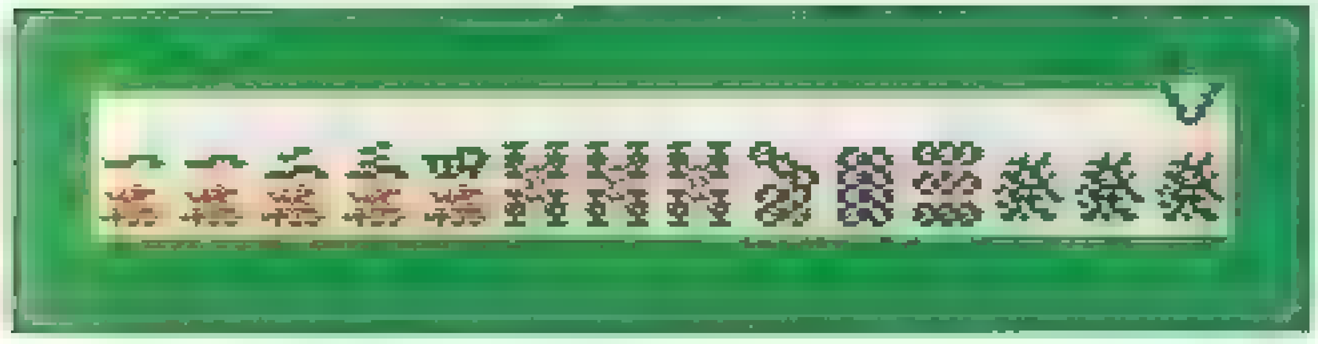
数牌のうち、老頭牌をのぞく2～8の中張牌だけの組合わせで和った役です。順子、刻子、槓子のどの組合せでも和れます。『スーパー麻雀大会』では、チー、ポン、明カンをして牌をさらしたナキ断を認めるかどうかのルール設定ができます。

## 一盃口 （一色同順）イーペイコウ　1翻



手のなかに、同じ種類の同じ数でできた順子を2組そろえて和った役です。それ以外の牌の組合わせに条件はありませんが、門前聴牌でなければ和れません。

## 飜牌　ファンパイ　1飜



三元牌、荘風牌、門風牌のうち、どれかひとつを刻子で槓子にして和った役です。刻子(槓子)のある数だけ飜数がつきます。この刻子(槓子)は、明刻(明カン)でもかまいません。連風牌があるときは、2飜になります。

## 立直　リーチ　1飜

門前聴牌しているときにだけ「リーチ！」と宣言して千点棒を場に出し、これが和ったときに役となるものです。立直後、ツモ牌以外を捨てることはできませんが、聴牌の形(待ち)が変化しない場合に限り、暗カンだけはすることができます。

## 搶槓 チャンカン　1飜

他家が加槓しようとした牌で和ったときにつく役です。この場合、加槓をしようとした人の振り込みとなります。和り牌が索子の2なら「二索搶槓」という2飜役になるルールが設定できます（→14ページ）。

## 嶺上開花 リンシャンカイホウ　1飜

聴牌しているときにカンをし、ひいてきた嶺上牌で和ったときにつく役です。和り牌が筒子の5なら「五筒開花」という2飜役になるルールが設定できます（→14ページ）。

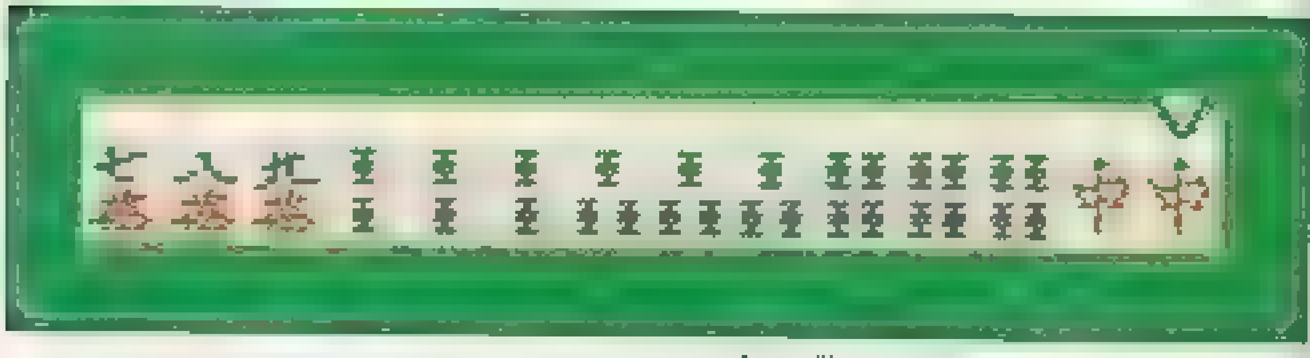
## 海底撈月 （海底ツモ）ハイテイラオユエ　1飜

海底牌をツモって和ったときにつくラッキーな役です。牌の組合せに制約はありません。和り牌が筒子の1なら「一筒撈月」という2飜役になるルールが設定できます（→14ページ）。

## 河底撈魚 （海底ロン）ホウテイラオユイ　1飜

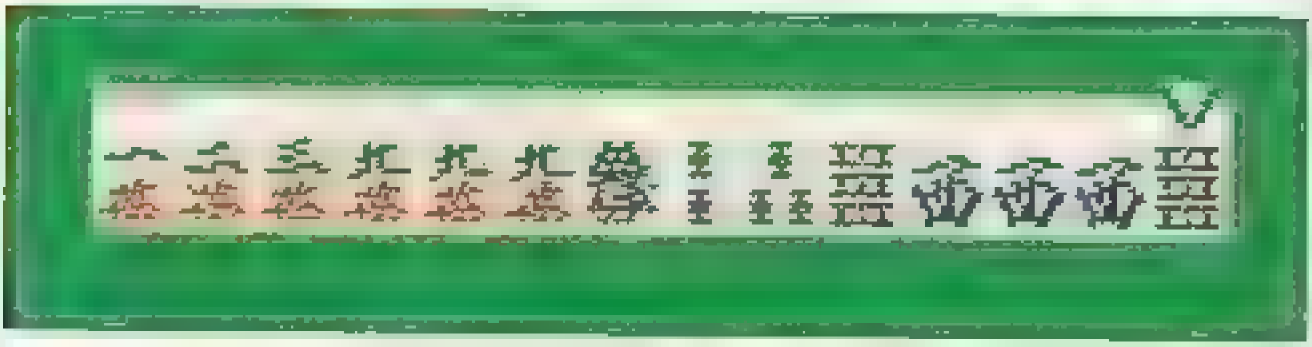
海底牌をツモった誰かが捨てた河底牌で和りとなったときにつくラッキーな役です。ほかの牌の組合せは、和りの形になっていれば何でもかまいません。

## 色 順　サンジュン　門前 2 飜



同じ種類の同じ数の牌でできた順子(シュンツ)を 3 組そろえて和った役です。したがって、一盃口(イーペイコウ)にさらに同じ順子 1 組を加えた形になります。チーやポンなどをして牌をさらしている場合は、1 飜(イーファン)役に下がります。

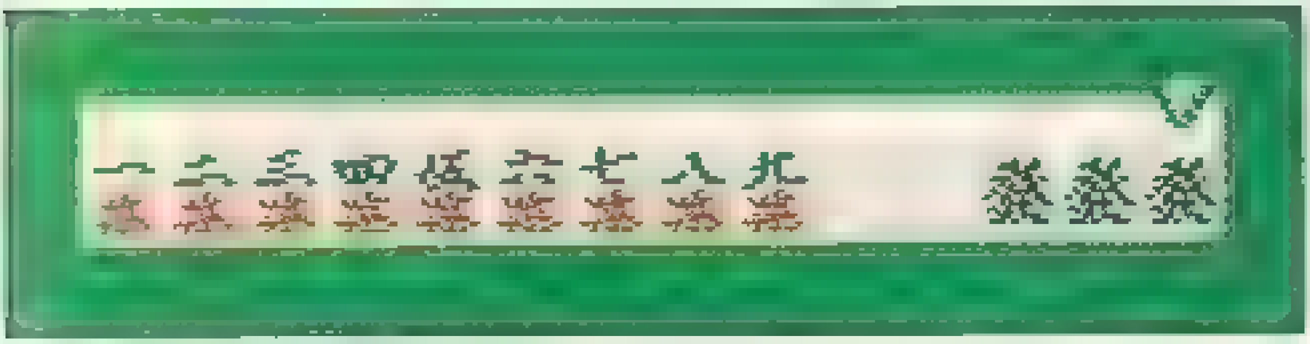
## 帯　（ホンチャン）チャンタ　門前 2 飜



牌の組合せのそれぞれに、么九牌(ヤオチュウハイ)を 1 枚以上含んだ形の和(アガ)り役です。このうち、1 組でもチーやポン、明(ミン)カンなどをして作った組合せがあると、1 飜(イーファン)役に下がります。

## 一気通貫

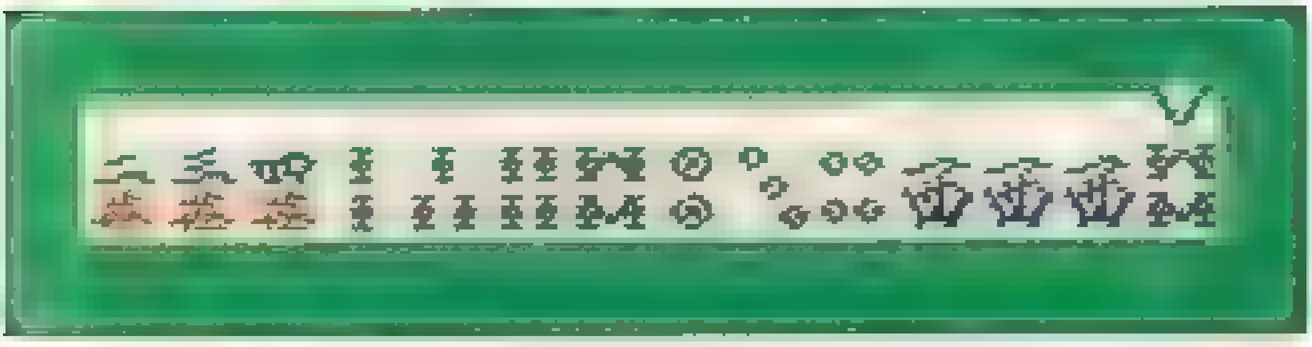
(イッツウ) イッキツウカン　　門前 2 飜



同じ種類の数牌の1～9を連続した3組の順子にして和った役です。門前聴牌をくずして和った場合は、1飜に下がります。

## 三色同順

サンショク　　門前 2 飜



同じ数の順子を万子、索子、筒子ともに3組そろえて和った役です。チーやポン、明カンなどをして作った組合せがあると、1飜役に下がってしまいます。

## 三色同刻

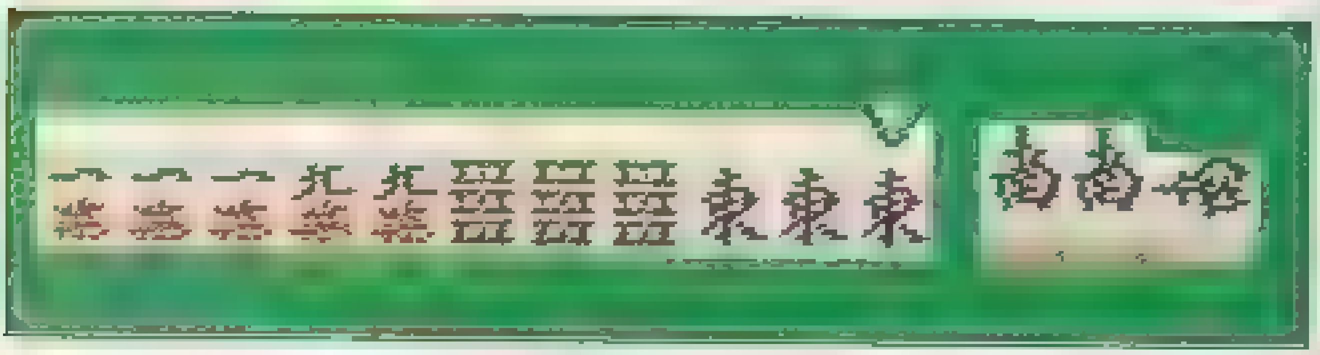
(三色同ポン) サンショクドウコウ　2 飜



数牌のうち、同じ数の刻子(槓子)を万子、索子、筒子ともに3組そろえて和った役です。ポンやカンなどをして牌をさらしても、2 飜役のままです。

## 混老頭

ホンラオトウ (ホンロウ)　2 飜



すべての組合せを么九牌だけでつくって和った役です。実際は、対々和あるいは七対子の2 飜役のどちらかと複合した形となって、4 飜になります。全帯么、純全帯么とは複合させることはできません。

## 対々和

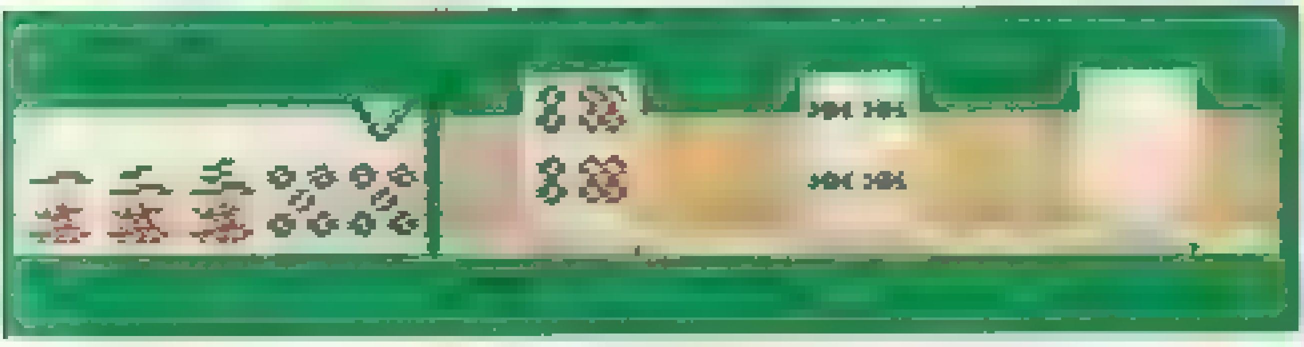
(トイトイ) トイトイホウ　2 飜



雀頭以外の4つの組合わせを、すべて刻子または槓子で作って和った役です。門前聴牌でロン和りすれば三暗刻と複合し、ツモ和りなら四暗刻の大役へと発展します。

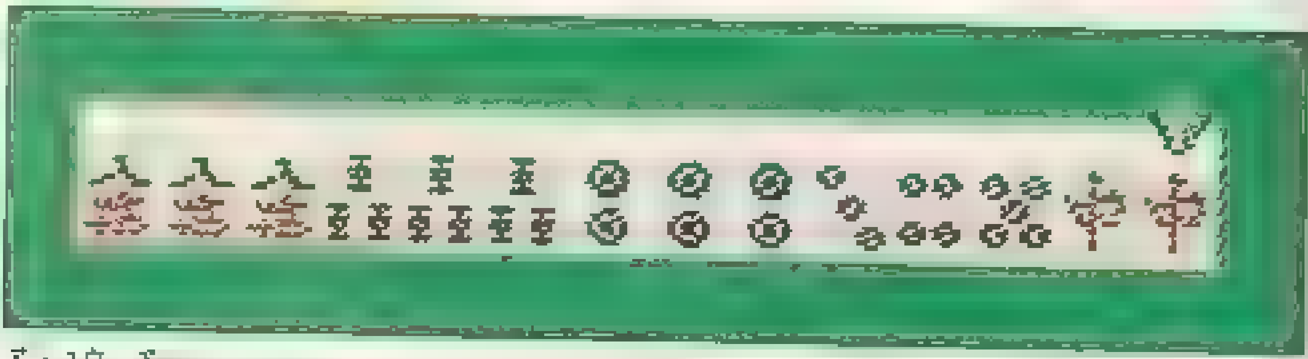
## 三槓子

サンカンツ　2 飜



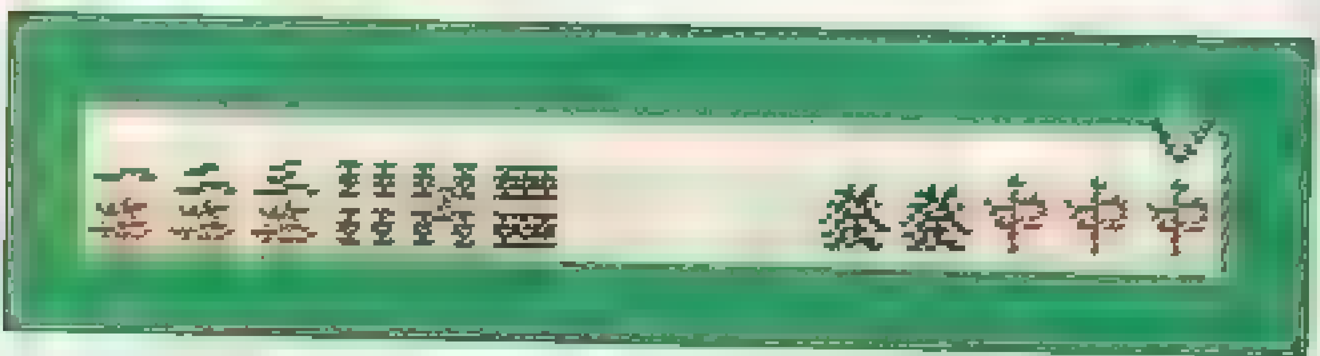
カンを1人で3回行って、3組の槓子をそろえて和った役です。その1局中に、他家がカンをすると、四開槓で流局となってしまいます。

## サンアンコウ　2 飜



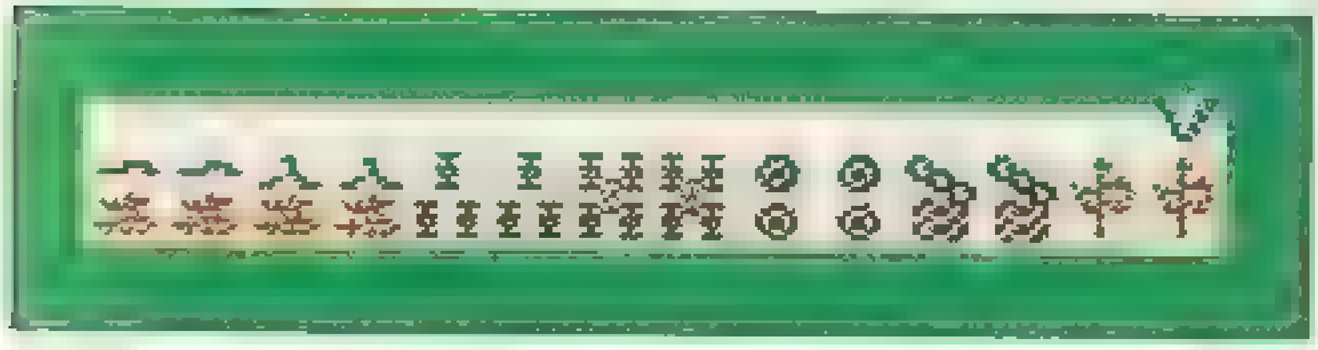
暗刻(暗カンを含む)を3組そろえて和った役です。門前聴牌をくずしても、2飜役です。和り牌で3組めの暗刻ができる聴牌形の場合は、かならずツモ和りすることが三暗刻になる条件となります。

## ショウサンゲン　2 飜



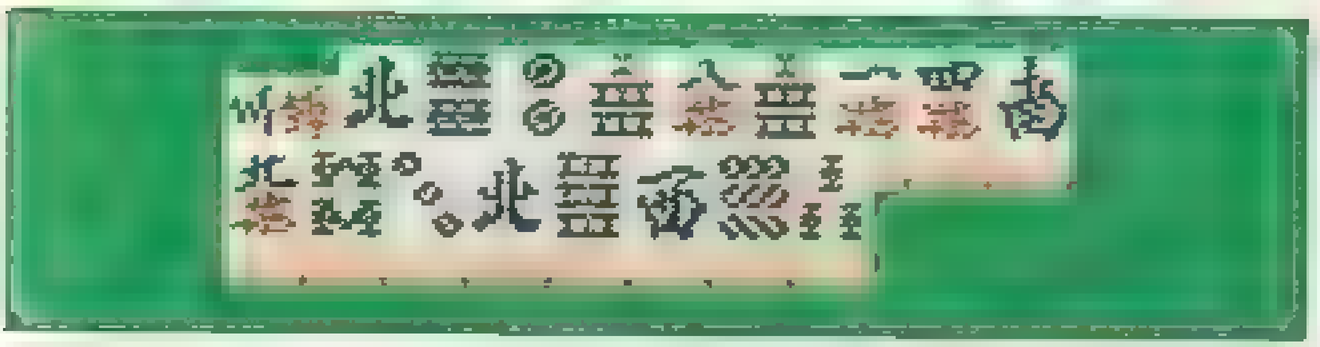
三元牌のうち、2種で刻子または槓子を、残る1種で頭を作って和った役です。門前聴牌をくずしても2飜ですが、飜牌2組の2飜が加わって、実質4飜となります。役満の大三元に発展する可能性もあります。

## (ニコニコ) チートイツ　2 飜



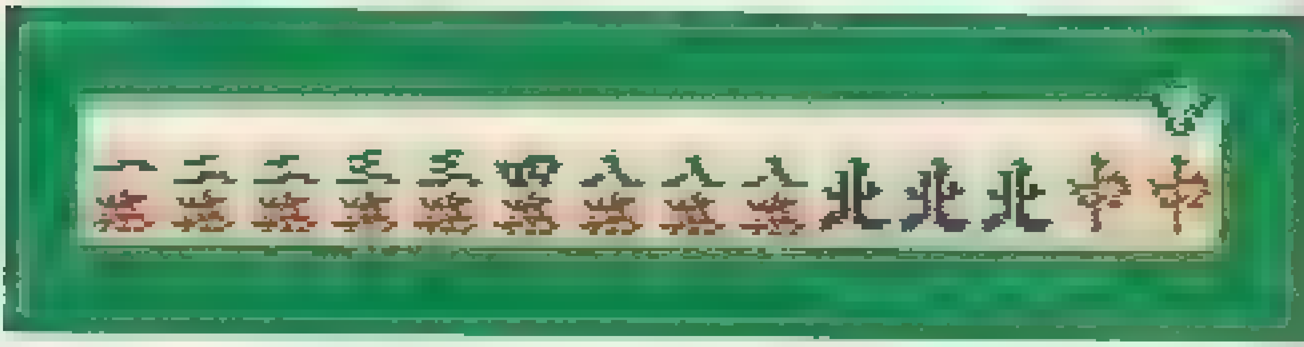
対子ばかりを7組そろえて和った特殊役です。組合せのなかに同じ牌が4枚あってはいけません。すべて対子という形のため、当然門前聴牌で、和りはかならず単騎待ちとなります。

## (ダブリー) ダブルリーチ　2 飜



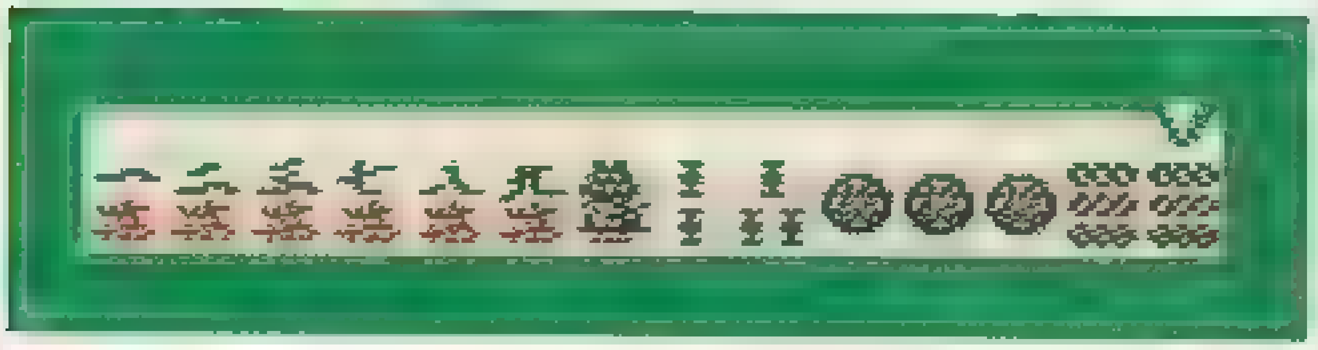
配牌後、チーやポン、カンのない最初の1巡中に聴牌して、立直を宣言することです。ルールは立直とまったく変わりませんが、和れば2 飜になります。

## 混一色 ホンイツ　門前3飜



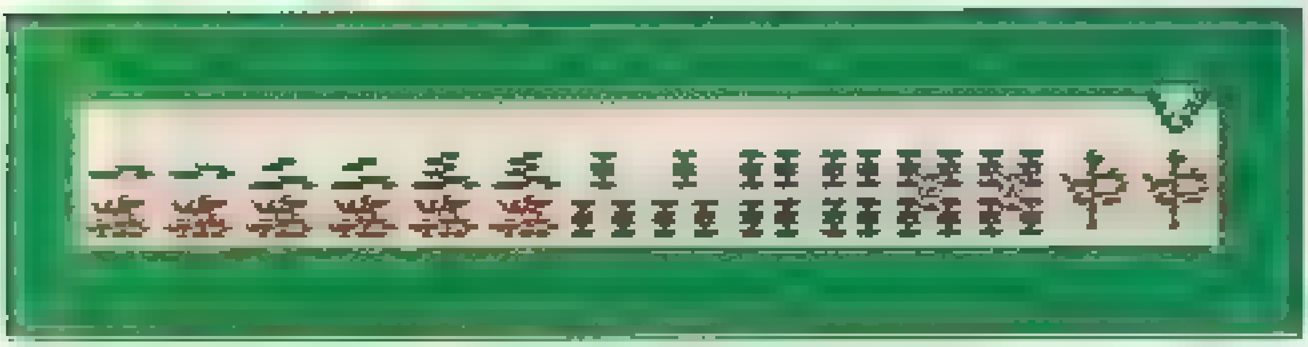
字牌と1種類の数牌だけでできた組合わせをそろえて和った役です。字牌以外の牌の組合わせに制約はありません。門前聴牌をくずすと、2飜に下がります。

## 純全帯么 ジュンチャン　門前3飜



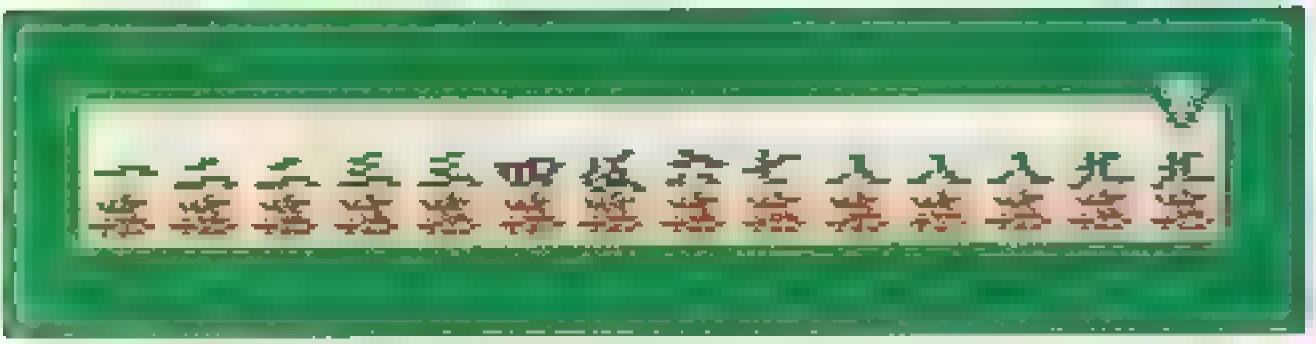
すべてに数牌の1か9を含んだ組合せをそろえて和った役です。全帯么から字牌をのぞいた形なので、全帯么、混老頭とは複合役にはなりません。門前聴牌をくずすと、2飜に下がります。

## 二盃口　リャンペイコウ　3飜

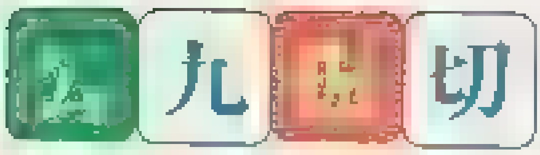


雀頭以外の4組の組合せで一盃口を2組そろえて和った役です。チー、ポンなどをして門前聴牌をくずすと、二盃口は無効となります。七対子とは複合しません。

## 清一色　チンイツ　門前6飜

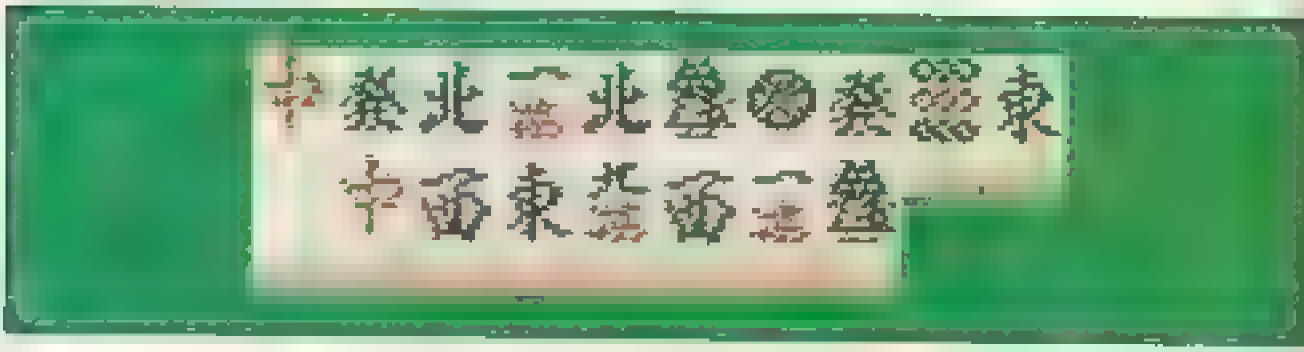


数牌のうち、どれか1種類の牌の組合せだけをそろえて和った役です。この組合わせの形は順子でも刻子でも何でもかまいません。ただし、門前聴牌をくずすと、5飜に下がります。

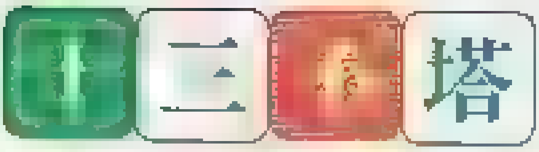



(流し満貫) ヤオチュウフリキリ

**満貫**

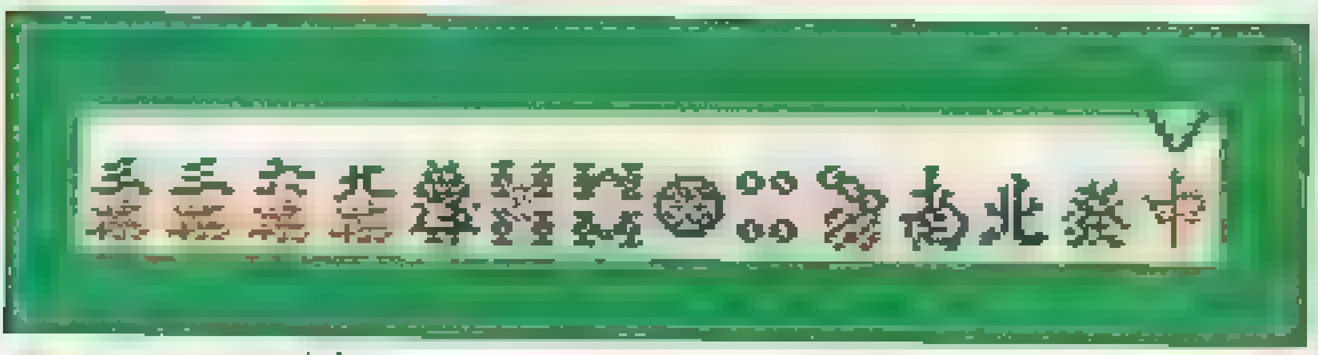


捨て牌をすべて幺九牌（ヤオチュウハイ）でそろえれば、荒牌（ホワンパイ）で流局した時点に和（アガ）りとなる特殊役です。ただし、途中で捨て牌を他家にチーやポン、明（ミン）カンをされていないことが条件です。




シーサンプーター

**満貫**



親の場合は配牌（ハイパイ）時、子の場合はチーやポン、カンのない第1ツモの時の手が問題になります。手のなかにひとつだけ対子（トイツ）があり、残りの牌に順子（シュンツ）、刻子（コウツ）、槓子（カンツ）の組合せがひとつもなく、塔子（ターツ）さえない場合この役で和れます。

## 天和　テンホウ　役満

親が配牌の時点でそのまま和りとなっているときにつく役です。牌の組合わせはどんな形でもかまいません。

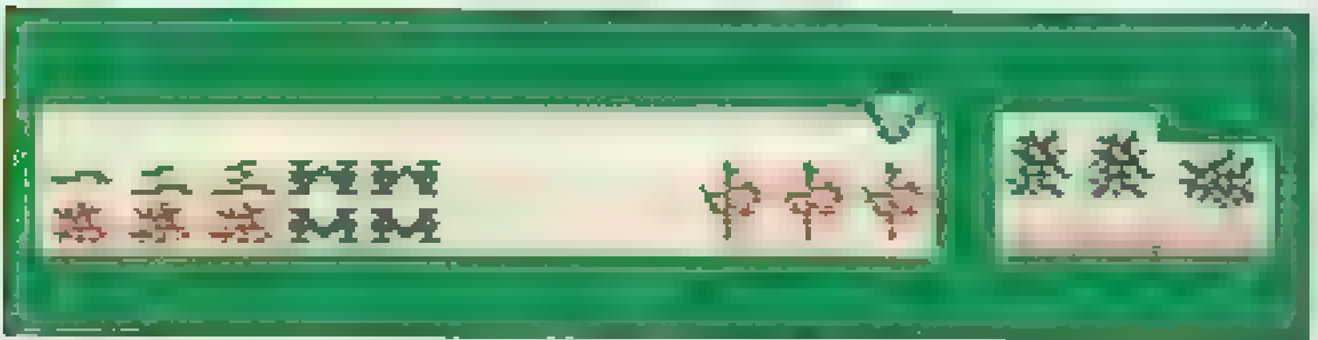
## 地和　チーホウ　役満

子が最初のツモで和ったときにつく役です。ただしこの、第１ツモの前に他家のチーやポン、明カン、暗カンがあると地和は無効になります。

## 人和 レンホウ　役満

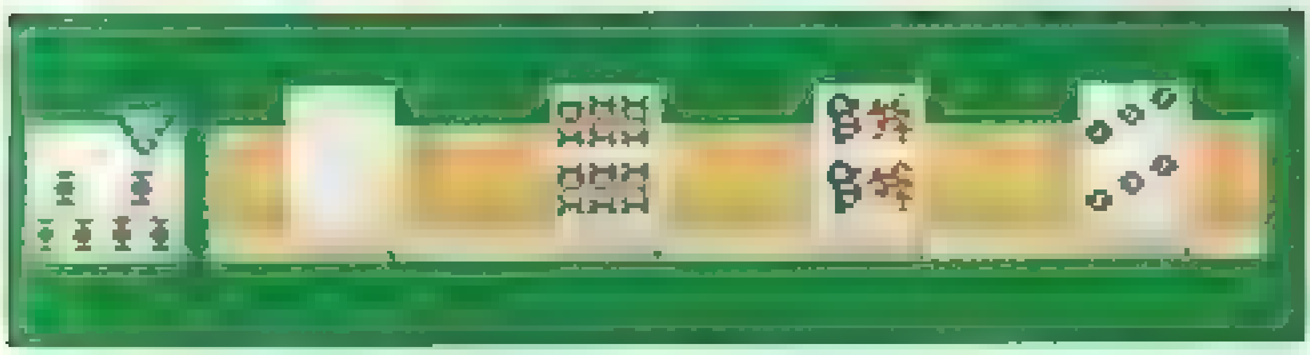
『スーパー麻雀大会』では、チーやポン、カンのない1巡中に、最初のツモをする前に他家の捨て牌でロン和りをしたときにつく役のことをいいます。

## 大三元 ダイサンゲン　役満



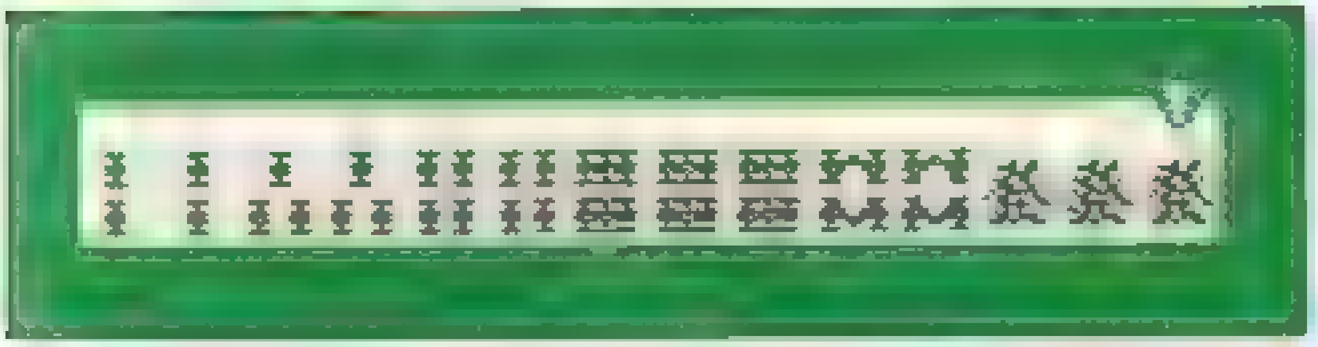
三元牌を3種類とも、刻子または槓子にして和った役です。頭と残る1組の牌の組合せは何でもよく、門前聴牌の必要もありません。

## 四槓子 スウカンツ　役満



ひとりで４組の槓子をそろえて和った役です。和りは、かならず単騎待ちとなります。１局中にカンが４つ出ると四開槓で流局しますが、一人で４つともカンをした場合は流局になりません。ただし、そのあとに他家がカンをすると、流局になってしまいます。門前聴牌をくずしてもかまいません。

## 緑一色 （オールグリーン）リュウイーソウ　役満

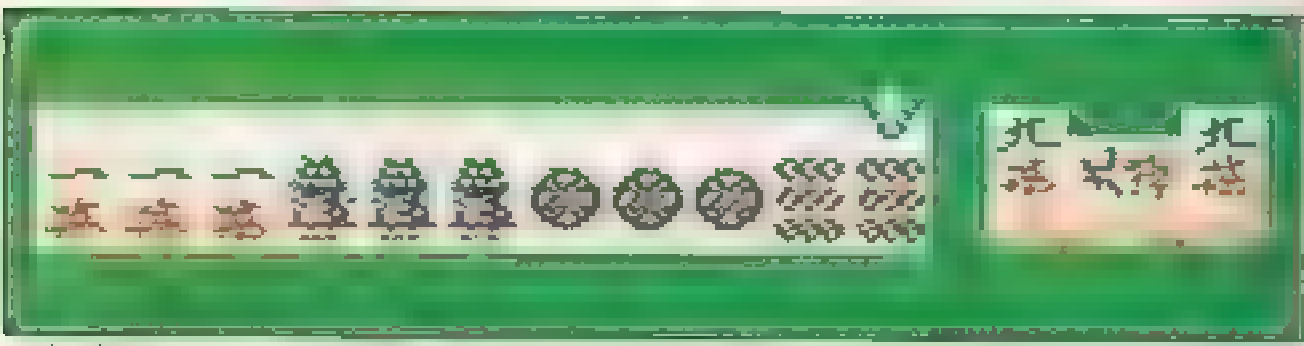


麻雀牌のうち、緑色だけで描かれている発と索子の２・３・４・６・８の６種類の牌の組合せだけをそろえて和った役です。この組合せはどんな形でもかまいなく、門前聴牌である必要もありません。

## 清老頭

チンラオトウ

**役満**



老頭牌だけで、頭と４組の刻子または槓子をそろえて和った役です。したがって純全帯么版の対々和という形になります。門前聴牌の必要はありません。

## 字一色

ツウイーソウ

**役満**



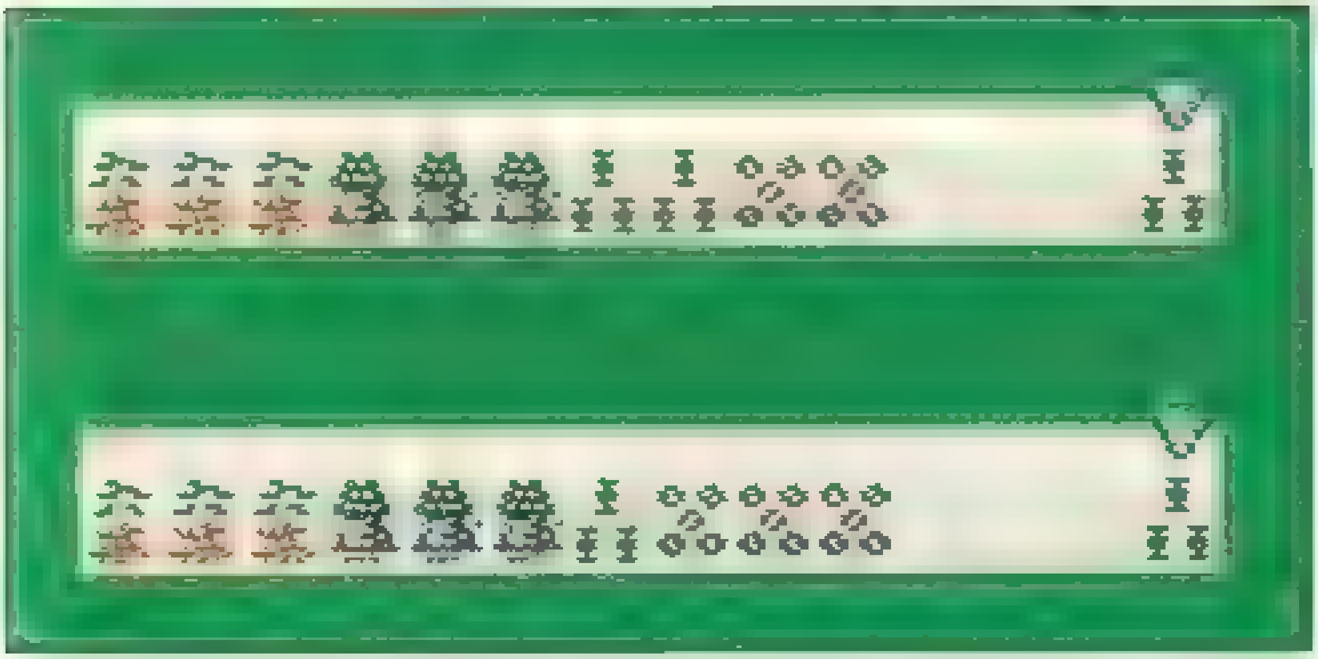
字牌の組合せだけで和る役で、対々和の形か七対子の形となります。つまり、三元牌と四風牌だけで頭と４組の刻子または槓子をそろえて和った役です。

## 小四喜　ショウスウシー　役満



四風牌のうち3種類を刻子または槓子にし、残る1種で頭をつくって和った役です。ほかの1組の牌の組合せに制約はありません。ここで、四風牌4種類をすべて刻子か槓子でそろえると、ダブル役満の大四喜となります。門前聴牌の必要はありません。

## 四暗刻　スウアンコウ　役満（単騎ダブル役満）



門前聴牌で、暗刻または暗カンを4組そろえて和った役です。和り牌で4つめの刻子ができあがる聴牌の場合は、ツモ和りでのみ成立して役満（上）です。頭を単騎待ちして和った場合はダブル役満（下）となります。

## 大四喜 ダイスウシー　ダブル役満



4種類の四風牌を、すべて刻子または槓子にして和った役です。頭の牌は何でもかまわず、また門前聴牌の必要もありません。

## 国士無双 コクシムソウ　役満(純正ダブル役満)



么九牌(7種類の字牌と6種類の老頭牌)をすべて1枚ずつそろえ、このうちのどれか1種を頭にして和った役です。聴牌までに13枚の么九牌を1枚ずつそろえて13面待ちにした純正国士無双(上)と、足りない1枚の么九牌が和り牌になる準性国士無双(下)があります。

## 九蓮宝燈　チュウレンパオトン　役満(純正ダブル役満)



清一色の特殊形です。門前聴牌で、同じ種類の1と9を3枚ずつ、2～8をそれぞれ1枚ずつそろえて和った役です。この形から1～9のどの牌でも和れる純正九蓮宝燈(上)のほかに、最終的な和りの形が九蓮宝燈になる(下)の準性も認められます。準性が役満、純正がダブル役満となります。

# Ⅶ．麻雀用語集

## ア

和り牌　和るのに必要となる牌または和った牌。
和り役（役）　平和、対々和などの和った手につく役。
頭（雀頭）　手のうちの同じ牌2枚の組合せは頭となり、么九振切、七対子以外には、必ず1組だけ含まれます。
頭ハネ　同時にロン和りがあったとき、振り込んだ人の下家に近い方の和りを優先させること。
暗カン（暗槓）　手のうちにある同じ牌4枚をカンしたもの。カンしなければ、槓子と認められません。
暗刻　手のうちにある同じ牌3枚の組合せ。
一巡　自分が打牌してから、次にツモるまでのひと回り。
一局　ゲームを開始してから、4人のうちの誰かが和るか、流局するまでの1ゲーム。
一発（立直一発）　立直を宣言してから、チー、ポン、明カン、暗カンのない一巡中に和ること。
馬（順位点）　半荘終了時の順位によって、プラスマイナスする点。5-10、10-20など。
裏ドラ　立直をかけて和ったときだけ、ドラと同じ扱いを受ける懸賞牌。ドラ表示牌の下の牌が、裏ドラ表示牌。
親　荘家。その局の東家のこと。

## 「カ」

上家　自分の上手にあたる左隣の人。右隣は下家、向い側は対面といいます。ツモは上家→下家の順にまわります。
カン（開槓）　「カン！」と宣言して、槓子を明カンあるいは暗カンする行為。この後、嶺上牌をツモります。
槓ウラ　カンがあってドラが増えたとき、この裏ドラもドラ牌と同様の扱いにすること。和りの手に1枚あるごとに1飜がつきます。
嵌塔子　6・8など、間に1枚入れば順子になる2枚の牌。

嵌張待ち　嵌塔子で和りを待つ聴牌の形。
槓子　カンによってつくられた同じ牌4枚の組合せ。
九種么九倒牌　親は配牌、子は第一ツモ時点で、么九牌が9種類以上ある場合、流局にできること。
食う（鳴く）　チーで順子、ポンで刻子、カンで槓子をつくって牌をさらすこと。門前聴牌がくずれます。
形式聴牌　荒牌で流局した時に役がなくても聴牌していること。罰符を支払わなくて済みます。
子　散家。親以外の3人のこと。
刻子　同じ牌3枚の組合せのこと。

## サ

さらす　チー、ポン、カンをしてつくった組合せを、手の外に開くこと。
三元牌　白・発・中の3種類12枚の牌。
三家和（スリーラン）　1人の捨て牌で他の3人が同時にロン和りになること。このとき、流局になります。
下家　自分の下手にあたる右隣の人。
西入　南場が終わった時点で、トップの人の持ち点が定められた点数以上なかった場合、さらに西場でゲームを続行すること。
双碰待ち（双碰聴）　最後に完成する組合せが対子2組になり、どちらかが刻子になれば和れる聴牌の形。
数牌　万子牌、筒子牌、索子牌の1～9の牌。
順子　3・4・5など、連続してつながる同じ種類の数牌3枚の組合せ。
四家立直　一局に4人全員が立直をかけること。このとき、流局になります。
四風子連打　1局の最初のチー、ポン、カンのない一巡中に、同じ四風牌が4枚とも捨てられること。このとき、流局になります。
四風牌　東・南・西・北の4種類16枚の牌。
捨て牌　要らない牌として打牌された牌のこと。この捨て牌をもらってチーやポンなどができます。

# タ

**他家**　4人のメンバーのうち、自分以外の他の3人のこと。
**塔子**　あと1枚牌がくれば、順子が完成する2枚の牌の組合せ。両面塔子、嵌塔子、辺塔子があります。
**打牌**　不要になった牌を場に捨てること。
**単騎待ち**　和りの組合せのうち、頭だけができていないときに、手のうちの1枚と同じ牌で和りを待つ聴牌の形。
**起家**　半荘の最初の親のこと。
**チー**　上家の捨て牌をもらって順子をつくること。
**加カン（加槓）**　ポンでつくった明刻と同じ牌をツモって明カンすること。
**荘家**　親のこと。
**荘風牌（場風牌）**　東場なら東、南場なら南の牌のこと。刻子にすれば飜牌として1飜がつきます。
**中張牌**　万子牌、索子牌、筒子牌の2～8の牌。
**字牌**　東・南・西・北の四風牌と、白・発・中の三元牌の7種類28枚の牌。
**積み棒**　親が連荘するたびに場に積まれる百点棒。次に和った人が特別賞与をもらえます。一本場、二本場……と子が和るまで増えていきます。
**ツモ**　ツモ山の牌を1枚ずつ順に持ってくること。
**ツモ和り**　自分のツモった牌で和ること。
**ツモ順**　ツモ山の牌を東家→南家→西家→北家ととる順番。
**ツモ牌**　自分がツモってきて手牌に加えることのできる牌。
**ツモ山**　場に積まれている積み牌の山のこと。ツモ牌はここから持ってきます。
**手牌**　自分の前に並んだ13枚の牌。各自は手牌をもとに組合せをつくって和りをめざします。
**聴牌**　必要な牌があと1枚くれば和れるという、和りを待つ手の形。
**点棒**　得点のやりとりに使われる点数棒のこと。
**対子**　同じ牌2枚の組合せ。
**対面（対家）**　自分の向い側の人をいいます。
**ドボン（ブットビ）**　持ち点がすべてなくなった人が出た時点で半荘を終了させること。

**ドラ**　配牌時に、王牌の終わりから3つめの上段を開いた牌の次の牌。和りの手にあると、1枚につき1飜がつく懸賞牌。
**ドラ表示牌**　配牌時に、王牌の終わりから3つめの上段を開いた牌。
**東家**　親。東の席に座っている人のこと。子の3人はそれぞれ左まわりに、南家、西家、北家です。
**東風戦（東場）**　半荘のうち、4人がそれぞれ1回目の親を担当しているとき。2回目からを南風戦（南場）……といいます。

## 「ナ」

**流れる**　流局のこと。一局が勝負なしに終わることです。
**ナキ断（食い断）**　チーやポン、明カンを利用してつくった断么九。
**南場不聴**　南場で流局したときに、親が聴牌していないと親を次に移すかどうかをルール設定できます。
**不聴**　流局したときに、聴牌していないこと。

## 「ハ」

**配給原点**　半荘の最初に各自に与えられる持ち点のこと。
**海底牌**　ツモることのできる最後の牌のこと。
**配牌**　一局の最初に各自に配られる牌のこと。
**包則**　ポンをされて、大三元や大四喜などを確定させるような捨て牌をした人が、たとえ和りに振り込まなくても、役満成立時にその責任をとって得点を支払うルール。
**ハコ点**　持ち点がすべてなくなること。
**八連荘**　親が続けて和って連荘となったとき、9回目以降の親の和りはその和り手に関係なく、すべて役満になるルール。
**半荘**　東南西北場をおこなう一荘のうち、時間の短縮のために東場と南場の半分で1ゲーム、つまり半荘とする現在の標準ルール。
**飜数**　役の難易度に応じて何飜と決められているもの。
**複合役（役の複合）**　高い得点を得るために、役と役とを複合させて和ること。例えば、「メンタンピン（門前清模和、断

幺九、平和)」など。

**振り込み（放銃）**　捨て牌を他家にロン和りされてしまうこと。

**振り聴**　和り牌をすでに捨ててしまっているか、同巡あるいは立直後にロン和りできるのを見逃してしまった状態。ツモ和り以外では和れません。

**辺塔子**　1・2あるいは8・9など、片側が老頭牌につながる2枚の牌の組合せ。

**辺張待ち（辺張聴）**　辺塔子で和りを待つ聴牌の形。

**河底牌（ラスパイ）**　4人を通じて、一局の最後の捨て牌。

**荒牌**　ツモ山の牌がなくなっても、誰も和らなかったとき。このときは、流局になります。

**ポン**　他家の捨て牌をもらって、刻子をつくること。

## 「マ」

**待ち**　和りを待つ聴牌、その形。

**明カン（明槓）**　他家の捨て牌をもらってつくった槓子。

**明刻**　他家の捨て牌をポンしてつくった刻子。

**門前聴牌（門前）**　チー、ポン、明カンをしないで聴牌すること。

**門風牌（自風牌）**　その局の自分の風と同じ牌。例えば、自分が西家であれば、西が門風牌となります。刻子にすれば、飜牌として1飜がつきます。

**模打**　ツモと打牌の一連の動作のこと。

**持ち点**　得点のやりとりのために各自が持っている点棒の点数。半荘終了の時点で持ち点の多い人が勝ちです。

## 「ヤ」

**幺九牌**　字牌と老頭牌。13種類52枚の牌のこと。

**焼鳥**　1度も和れなかった人が他の人に罰金を支払うルール。

# 「ラ」

**老頭牌**　万子牌、索子牌、筒子牌の1と9の牌。
**立直（リーチ）**　門前聴牌が完了したことを他家に宣言すること。和ったときに1翻がつきます。
**立直料（立直棒）**　立直を宣言したときに出す1,000点（棒）のこと。その局に和った人がもらえます。流局のときは、次の局に持ち越されます。
**二翻縛り（リャンシバ）**　親が連荘して五本場になったとき、2翻以上の役がつかないと和りを認めないルール。
**両面塔子**　4・5あるいは7・8など、順子にするときに両側に牌をつけられる2枚の牌の組合せ。
**両面待ち（両面聴）**　両面塔子で和りを待つ聴牌の形。
**流局（平局）**　一局が荒牌などで勝負なしに終わること。
**嶺上牌**　王牌の一番最後の牌。カンした人が、ツモります。
**連荘**　親が続くこと。親が和り続ける場合と、流局で連荘になる場合があります。
**連風牌（ダブ東、ダブ南）**　荘風牌と門風牌が重なった牌。刻子にすると、2翻がつきます。
**ロン和り（ロン）**　他家の捨て牌をもらって、和ること。
**輪荘（親流れ）**　親が流れること。子が和った場合と、荒牌による流局があります。親が不聴のときにも輪荘になる場合があります。

# 「ワ」

**ワレ目**　配牌をしはじめたツモ山の場所に座る人の支払い、受取りをそれぞれ倍の計算をするルール。
**王牌**　ツモることのできない14枚の牌。明カン、暗カンがあって嶺上牌が1つツモられると、ツモ牌が1つ減って1枚ずつずれます。王牌はつねに14枚です。





©1992KOEI CO.,LTD『麻雀大会規則』

KOEI



**株式会社 光栄アド**
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3

© 1992 KOEI CO.,LTD. MADE IN JAPAN

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン® は任天堂の商標です